ジンギスカン帝王学



はじめに

その昔、上天より命ありて生まれたる蒼き狼ありき。その妻なる惨白き牝鹿ありき。大いなる湖を渡りて来ぬ――12世紀半ば、ユーラシア大陸の大半を支配したモンゴル民族のあいだに語り継がれる古い英雄伝説。幼少時に父を失い、貧困と苦難の中に成長したジンギスカンが、空前の一大帝国を築きあげていく壮大な物語です。

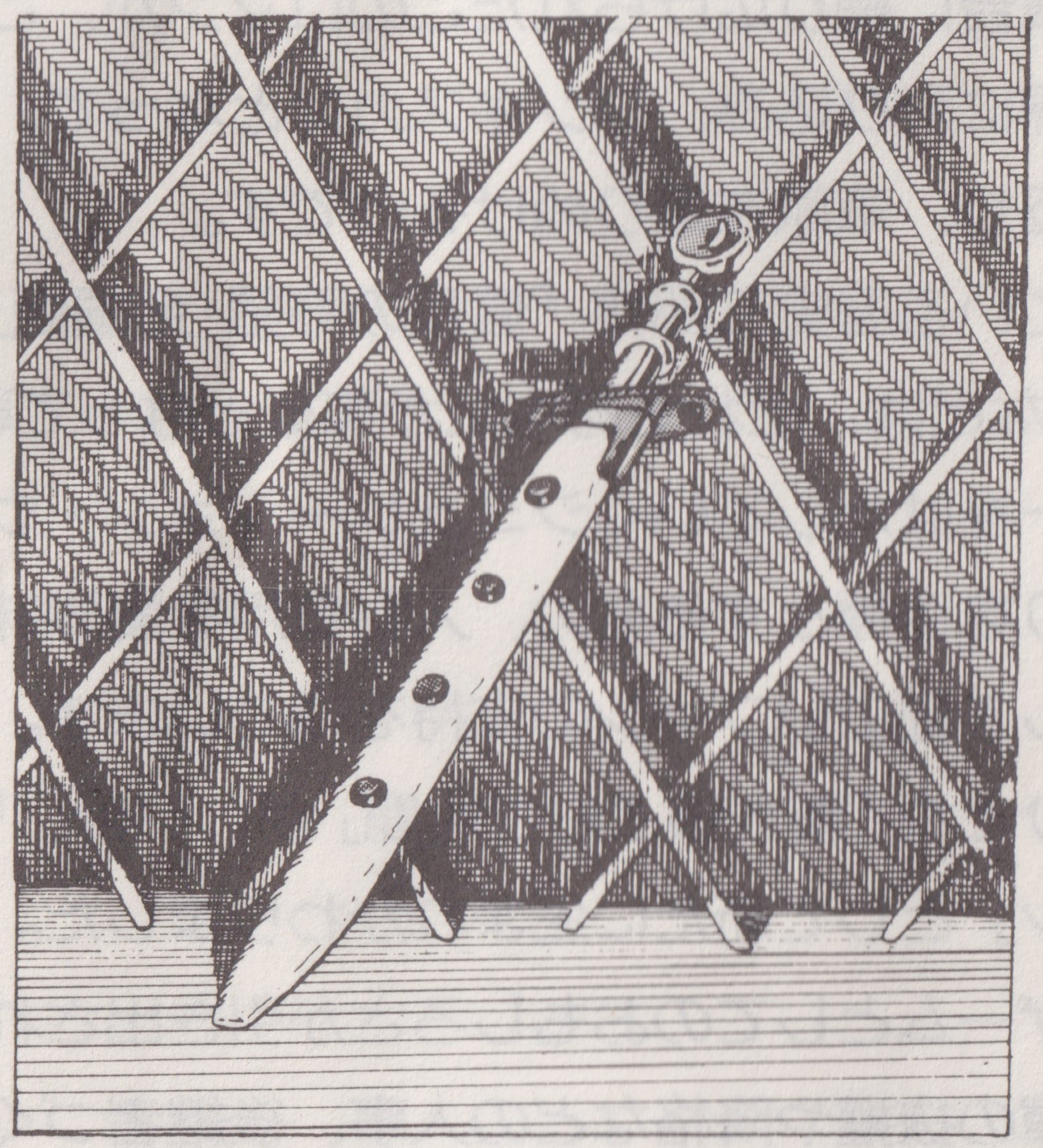
広大な大地を舞台に繰り広げられたこのロマンが、ここに甦りました。あなたはこの世界に飛び込み、ジンギスカンとなって、ユーラシア統一をめざして馬を駆り、草原を走りぬけるのです。

光栄が発売している歴史三部作「信長の野望・全国版」「蒼き狼と白き牝鹿」「三国志」などは、どれもあなたが英雄となって戦略・戦術のかぎりを尽くし、統一をはたしていくシミュレーション・ウォーゲームです。それぞれ、国盗りを目標とするもの、人材登用を醍醐味とするものなど本格派ゲームとして幅広いファンの支持を得ています。

そして、そのひとつ「蒼き狼と白き牝鹿」が、いま、「蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン」として新たに生まれかわりました。前作以上にシミュレーション・ゲームとしてのおもしろさが引き出されていると自負しております。将軍の抜擢や降格などの人事、後継者づくりのためのオルドなど、「人間」に焦点をあてててシミュレートしたコマンドを数多く設定して、あらゆる状況を網羅したゲーム展開をお約束します。

美しいBGM全曲オリジナル付きでパワー・アップしたこのゲームを、どうぞゆっくりとお楽しみください。

プロデューサー：シブサワ・コウ



目次

I　シミュレーション・ゲームとは？……………………………………5
II　ゲームを始める前に　…………………………………………………6
　1．ゲームの概要・6
　2．ゲームの勝敗・9
　3．キーの使い方・9
III　ゲームのスタート方法 …………………………………………………10
IV　ゲームの終了 ……………………………………………………………11
V　ゲームの初期設定 ………………………………………………………12
　1．セーブ用ディスクの作成をする・12
　2．シナリオの選択・13
　3．プレイ人数の決定・14
　4．担当国王の決定・14
　5．キャラクターメーキング・15
　6．レベルの決定・17
VI　MAIN画面の説明 …………………………………………………………18
VII　国の状態を表す要素の説明 ……………………………………………19
VIII　MAIN画面における命令　……………………………………………25
　1．税金・26
　2．割当・26
　3．分配・27
　4．訓練・27
　5．商人・28
　6．人事・29
　7．オルド・31
　8．情報・32
　9．移動・33

10．属国・33
11．外交・34
12．間諜・35
13．戦争・36
14．無行動・37
15．その他・37
IX　コマンド一覧表 ……………………………… 39
X　定例季節処理とイベントについて ……………… 42
1．定例季節処理・42
2．イベント・42
XI　HEX画面の説明 ……………………………… 44
XII　HEX画面での設定および行動 ……………… 45
1．地形・45
2．部隊表示の説明・46
3．配置・48
4．戦闘・48
5．勝利条件・49
6．戦後処理・50
XIII　戦闘コマンドの説明 ………………………… 53
1．移動・53
2．攻撃・55
3．待機・56
4．工作・56
5．退却・57
6．情報・58
XIV　トラブルについて ………………………… 59

I　シミュレーション・ゲームとは？

次々にもたらされる情報やデータ、さまざまな性格の要素から、自分の状況、あるいは周囲の状勢を判断すること。また、それにもとづいて、目的達成への最短の道を仮設し、その実現のための方策を構築していくこと。シミュレーション・ゲームとは、そのように歴史や戦争、経営の疑似体験を楽しむゲームです。アクション・ゲームとちがい、反射神経と指さばきだけが要求されるものではありません。そこでは柔軟な思考力や状況に即した判断力、大胆な決断力、突発的なできごとに対処する適応力などが要求されます。でも、だからといって頭から難しいものだと思いこんでしまわないように。ゲームを始める前におぼえる事柄や、するべきことがたくさんあるのは、それだけ奥が深いということです。当初はなかなか思惑通りにいかなくても、それはゲームに慣れていくために必要なことなのです。シミュレーション・ゲームには決まった進み方はありません。自分が楽しめ、やりやすいゲーム進行が見つかれば、それでいいのです。型にはまらない、あなたの独創性を活かせるゲーム、すればするほどのめりこんでしまう不思議なゲームです。ゲーム形態さえ理解できれば、いつのまにかシミュレーション・ゲームに病みつきになってしまいます。

また、シミュレーションは、思考力の育成や経営学の勉強にもなります。ひとつのことにとらわれず、各所にアンテナを張りめぐらせ、つねにまわりの状況に気を配ること。ゲームそのものがひとつの小宇宙になっているのです。ただのゲームとしてだけで終わらせず、自己啓発のためのテキストとして活用してください。

それでは、さっそくゲームを始めましょう。

II ゲームを始める前に

1．ゲームの概要

プレイヤーは、モンゴル編ではジンギスカン、世界編では、当時世界に覇を唱えた4人の国王のいずれか1人となって、それぞれの目的をはたします。

(1)シナリオ構成

このゲームは、モンゴル編と世界編の2篇のシナリオで構成されています。

(a)モンゴル編

○スタート：1174年冬（コマンドを受けつけるのは1175年の春からです）

○設定：プレイヤーは14の諸部族のひとつモンゴル族の族長（テムジン）を担当します。

※モンゴル編はシングルプレイになります。

○終了条件：モンゴル平原の統一

※モンゴル編で14ヶ国統一をはたした場合は、モンゴル統一のエンディング画面表示後、ゲームは自動的に世界編に進みます。なお、初期設定時に単独で世界編を選択し、プレイすることもできます。

※モンゴル編でモンゴル族族長のテムジンは世界編ではモンゴル帝国のジンギスカンと変わります。

(b)世界編

○スタート年：1205年冬（コマンドを受けつけるのは1206年の春からです）

○設定：プレイヤーは27ヶ国のうちモンゴル帝国（ジンギスカン）・イングランド（リチャード1世）・ビザンツ帝国（アレクシオス）・日本国（源頼朝）のうち、いずれか1国を担当します。

※世界編では最高4人までのマルチプレイが可能です。

○終了条件：世界（ユーラシア大陸）統一

(2)遊び方

内政をおこなうMAIN画面と、戦闘をおこなうHEX画面があり、それぞれコマンド体系が異なります。

(a)MAIN画面

通常、画面上には、自分の担当している国のデータと、国ごとに色分けされた地図が表示されており、主に内政をおこないます。

〈内政用コマンド体系〉

①1年に春・夏・秋・冬の4回、自分のターンが回ってきます。

②**本国**（8ページ）では、1ターンに3回の命令を出すことができます。

③**属国**（8ページ）では、配下の将軍に統治をまかせているために、命令を出すことはできません。

④**直轄地**（8ページ）では、1ターンに1回だけ命令を出すことができます。

(b)HEX画面

他国へ攻め込んだり、他国から攻め込まれた時に戦闘をおこないます。

プレイヤーの担当する族長（国王）自身が攻め込んだ場合、および本国と直轄地に攻め込まれた場合は、いつでもHEX画面に切り替わりますが、**コマンド15．その他の(7)HEX**（38ページ）でHEX戦をOFFに設定していると、上記以外の戦争はすべてMAIN画面のままで決着がつきます。

勝負がつくまで、HEX画面は表示されたままの状態です。

〈戦闘用コマンド体系〉

①1ターンは1日に相当します。1ターンにつき1回、自分の部隊すべてに命令を出すことができます。

②本国および直轄地の戦闘で各部隊に命令を出すことができます。

③属国の戦闘は、見ているだけで、命令を出すことはできません。

他国に攻め込んで相手に勝つと、その国が自動的に自分の領地となります。領地が複数になると、主人公（族長または国王）がいる本国以外の統治方法を決定しなければなりません。ここでは、属国・直轄地のいずれかを選択します。ただし、属国の国統治は将軍にすべて任せることになります。直轄地を選んだ場合、1季節（ターン）に1回しか命令が出せないという制約がありますが、国統治は自分でおこなえます。

「蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン」には次の3種類の国タイプが設定されています。

(a)本国

・族長または国王が実際にいる国です。

・族長または国王が直接統治しています。

・1季節に3回の命令を出すことができます。

(b)属国

・族長または国王が配下の将軍に統治を任せている国です。

・族長または国王は**属国命令書**（33ページ）を送る以外はその国の経営に関与できません。

・統治はコンピュータが担当します。

(c)直轄地

・族長または国王が直接統治している国です。

・族長または国王はこの国にはいませんので、実行できない命令（オルドや外交など）があります。

・1季節に1回の命令しか出せません。

2．ゲームの勝敗

ゲームの目的は世界統一です。志半ばで主人公が死亡してしまった時、本国が敵に荒らされていない場合に限って、子供の中から後継者を選ぶことができます。ただし、後継者の選択が可能なのは世界編のみです。後継者を選べる条件は以下の通りです。

①世界編であること。

②本国が敵に侵略されていないこと。主人公が他国へ攻め込んで斬られた時や、寿命で死亡した場合など。

③10歳以上の男の子がいること。（将軍候補は後継者にはなれません）

1206年春、源頼朝は59歳という高齢に設定されています。頼朝がいつ寿命で死亡してもいいように、頼家か実朝のどちらかを将軍候補にせず、子供のままにしておいて下さい。

3．キーの使い方

「蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン」で用いるキーは、基本的に0～9の数字キーとY、Nおよびリターン・キーです。コマンドの選択、国の決定など数値を入力した後は、必ずつづけてリターン・キーを押してください。また、ゲーム全体を通じてYは0、Nはリターン・キーで代用することができます。したがって、テン・キーだけですべてのオペレーションをすることが可能です。

まちがえて命令を選んでしまった場合は、命令実行前なら、再度リターン・キーを押すことにより、命令受付状態に戻すことができます。

上記以外のキー操作は、すべて表示メッセージにしたがってください。

III ゲームのスタート方法

コンピュータの電源を入れた後、ディスクAを第1ドライブ（0と1なら0、1と2なら1）に、ディスクBを第2ドライブ（0と1なら1、1と2なら2）にセットして、リセットボタンを押して下さい。ゲームはオートスタートします。

タイトル画面が表示されたらスペース・キーを押し、以降は、**IV ゲームの初期設定**（12ページ）にしたがってゲームを進めてください。

※ゲーム中に、ディスケットをドライブに入れた状態でリセットボタンを押したり、電源を切ることはしないで下さい。ディスケットを破損するおそれがあります。リセットボタンを押したり、電源を切るのは**コマンド15. その他の(8)END**（38ページ）でゲームを中止してからにしてください。

※ディスケットに貼ってあるwrite protectシールは剝がさないでください。また、write protectシールの貼っていないものには、絶対シールを貼らないでください。プログラムが暴走するおそれがあります。

※2Dと、2HDもしくは2DD両用の機種(例：PC8801mkIIMR・MH、MA・VA、X-1 turboZなど）で一度でもご使用になったディスケットは、ディスクフォーマットの関係上、以後、他の機種では使用できませんので、注意してください。

※PC8801mkIISR以降の機種をお持ちの方は、必ずV2モードでご使用ください。

IV ゲームの終了

1．あなたの選んだ族長(国王)が死んだ場合

モンゴル編であなたが担当できるのは、モンゴル族族長のテムジンだけとなります。したがって、テムジンが寿命で死亡した時や、戦争で敵に斬られた時は、ゲームオーバーとなります。

世界編では、あなたの選んだ国王が寿命や処刑によって死亡した場合、後継者を立てることによってゲームを続行することができます。ただし、本国が敵に侵略されている時や、10才以上の男の子がいない時は、後継者を選ぶことができず、ゲームオーバーとなります。

2．ゲームを中断する場合

ゲームを途中で中断し、後日この続きをする場合は、かならず**コマンド15. その他の(1)SAVE**（37ページ）を選び、データをディスケットに書き込んでから**(8)END**（38ページ）で終了させてください。

セーブせずにゲームを終わらせたい時は、直接**コマンド15. その他の(8)END**を選んでください。

ゲーム中にやむをえずディスケットを抜く場合は、ディスクドライブのアクセスランプが消えている時におこなってください。アクセスランプ点灯中にディスケットを抜くと、プログラムを破損するおそれがありますので、ご注意ください。

V　ゲームの初期設定

　はじめてゲームをする方は、ゲームを始める前に、シナリオ、自分が最初に担当する族長（国王）とその能力値などを決定しなければなりません。各項目はゲームを進行していく上で重要な要素となりますので、説明にしたがって設定は慎重におこなってください。「蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン」では、コマンドを実行する時、必ず族長（国王）の能力値が消費されますので、キャラクターメーキングをする際にはとくに注意を要します。

1．セーブ用ディスクの作成をする

（ディスクＣまたはディスクＤの作成をしないとデータのセーブが行えません。
どちらにしますか（1－2）？）

　セーブに使用するディスケットを、PC-9801、MZ2500シリーズなどの2枚組商品はディスクC、PC-8801、X-1 turbo、FM77AVシリーズなど3枚組商品ではディスクDと呼びます。以下、ディスクCまたはディスクD…の表記があった場合は上記のような意味を持ちます。

　ディスクCまたはディスクDは商品には含まれません。プレイヤーが自分のディスケットを使ってセーブ用ディスクを作成していただくことになります。

　はじめてゲームをする方は、ここであらかじめセーブ用のディスケットを作っておきましょう。

1：ゲームを開始する

　次の**2．シナリオの選択**（13ページ）に進みます。

2：ディスクCまたはディスクDを作成する

　メッセージにしたがってプロテクトシールの貼っていない新しいディスケットとディスクBを取り替え、YesかNoを選択します。「ディスクCまたはディスクDを作成中です。しばらくお待ち下さい」のメッセージが消え、「ディスクBをドライブ1または2（第2ドライブ）に入れ、リターン・キーを押して下さい」のメッセージが出ましたら、指示にしたがって再びディスクBを第2ドライブに入れてリターン・キーを押してください。すると**1．セーブ用ディスクの作成をする**に戻ります。

1：ゲームを開始するを選んでください。

※ディスケットを差し替えて操作をする時、ディスケットが異なっていると、画面に「ディスクが違います」と表示されます。メッセージにしたがって操作しなおしてください。

2．シナリオの選択

（シナリオを選択して下さい。どのシナリオにしますか（1－3）？）

　シナリオは、モンゴル編と世界編の2篇があります。このほか、前回セーブした場所からゲームを続行するデータロードを選ぶことができます。いずれかの番号を入力してください。

1：モンゴル編

　モンゴル編を選んだ場合は直接**5．キャラクターメーキング**（15ページ）に入ります。

2：世界編

　世界編を選んだ場合は、画面上のメッセージにしたがって（3枚組商品の場合はディスクBとディスクCを取り替え）、リターン・キーを押してください。次に、**3．プレイ人数の決定**（14ページ）に進みます。

3：データロード

データロードを選んだ場合は、メッセージにしたがってディスクBとディスクCまたはディスクDを取り替え、リターン・キーを押してください。「何番のデータをLOADしますか（1―10）?」と聞いてきますので、ロードしたいファイルナンバーを入力し、リターン・キーを押します。その後、メッセージにしたがって、ふたたびディスケットに取り替えてリターン・キーを押せば、ゲームがスタートします。

ゲームは、前回セーブした状態から続けることができます。

※万一間違えて**3：データロード**を入力してしまった場合は、エスケープ・キーを押せば、ふたたびシナリオの選択を受けつける状態に戻ります。

3．プレイ人数の決定 （何名でPLAYしますか（1―4）?）

世界編を選んだ場合のみおこないます。何人でゲームをするのかの決定をします。世界編では最高4人まで同時にプレイすることができます。プレイ人数を入力してください。

4．担当国王の決定 （プレイヤー1は誰を選択しますか（1―4）?）

世界編を選んだ場合のみおこないます。

担当する国と国王の選択をしますので、番号を入力してください。選択可能な国と国王は以下の4種類です。

1：モンゴル帝国（ジンギスカン）
2：イングランド（リチャード1世）
3：ビザンツ帝国（アレクシオス）
4：日本国（源頼朝）

複数でプレイする場合は、1人ずつ順番に選択します。

5．キャラクターメーキング

キャラクターメーキングとは、ゲームに登場する人物の能力の基本値を決めるもので、ここで主人公と4人の将軍候補についてキャラクターをつくります。

まず、「5人の能力を自動的に設定しますか（Y／N）?」と聞いてきますので、YesならばYまたは0を、NoならばNまたはリターン・キーを押してください。Yesを選ぶと、5人分の能力がまとめて表示されます。この値で良ければ、「これでよろしいですか（Y／N）?」に対してYesと答えてください。数値を決め直したい場合は何度でもやり直すことができますので、気に入った数値が出るまでNoを選んで結構です。

能力を自動設定にしない場合は、Noを選んで1人ずつ決定をしていきます。ひと能力ごとにスペース・キーを押して数字を止めてください。武力まで数字が決定すると「これでよろしいですか（Y／N）?」と聞いてきますので、YesかNoかを決めてください。決定は何度でもやり直すことができます。

ここでYesなら、「次に100ポイントを各要素に振り分けます。」と表示されます。スペース・キーを押すと、紫色で塗られた欄の能力値にポイントが加わりますが、スペース・キーを押し続けていると、連続して数が加わってしまいますので注意してください。次の能力に進む時にはリターン・キーを用います。

100ポイントを加えおわると、「これでよろしいですか（Y／N）?」と表示されますので、YesかNoで答えてください。Yesを選ぶと次の人物のキャラクターメーキングへと進みます。Noを選ぶと、ひと能力ごとにスペース・キーで数値を決めるところからやり直しとなります。この作業を5人分繰り返し、すべて終了すると、「能力値は、すべてよろしいですか（Y／N）?」と表示されますので、YesかNoで答えてくださ

い。ここでYesを選ぶと**6．レベルの決定**（17ページ）へ、Noを選ぶと主人公の能力をスペース・キーで決めるところまで戻ります。

マルチプレイの場合は、以上のキャラクターメーキングをプレイヤーの人数分繰り返します。

キャラクターメーキングで設定可能な能力は6種類あり、それぞれ次のような意味を持ちます。

〈統率力〉国王としての基本能力で、内政・外政のほとんどのコマンドに使われます。
統率力を必要とするコマンド――税金・割当・訓練・人事・移動・属国・間諜・戦争

〈判断力〉ものごとを判断する能力です。
判断力を必要とするコマンド――商人・人事・情報・移動・属国・戦争

〈企画力〉国造りや戦争など、企画を生み出す時に必要です。
企画力を必要とするコマンド――割当・分配・人事・オルド・移動・間諜・戦争

〈説得力〉人を説得する能力で、外交交渉をする時には不可欠です。
説得力を必要とするコマンド――税金・訓練・オルド・移動・属国・外交・戦争

〈体力〉オルドや戦争の時、とくに必要となる能力です。
体力を必要とするコマンド――オルド・移動・外交・間諜

〈武力〉王個人が持つ戦闘力で、外交交渉や戦争の時にこの数値が高いと有利です。
武力を必要とするコマンド――オルド・外交・間諜・戦争

この能力は**Ⅷ　MAIN画面における命令**（25ページ）でくわしく述べているように、コマンドを実行するたびに消費されます。もし、族長や国王に、コマンド実行のための必要能力がない場合には、そのコマンドを実行することはできません。また能力は、単にコマンドを実行できるかどうかを決定する以外にも、各種の判定に使用されています。例えば戦闘の勝敗の判定や、外交交渉が成功するかどうかの判定などに使われています。各能力値は高ければ高いほど有利で、最低でも50ぐらいにはしておいた方がよいでしょう。

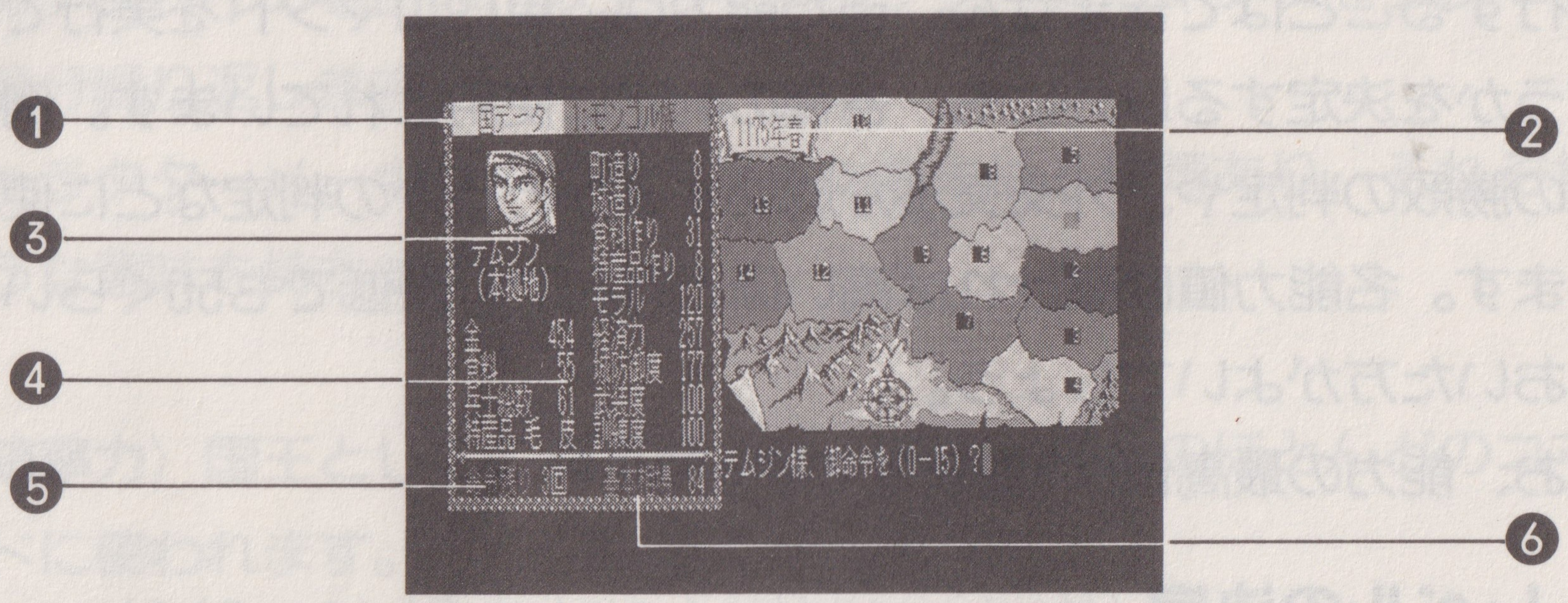
なお、能力の最高値は999までです。

6．レベルの決定（ゲームレベルはいくつにしますか（1－5）？）

ゲームの難易度を決定します。レベルは1～5までで、数が大きいほど難しくなります。初心者のうちはレベル1を選択した方がよいでしょう。

最後に、「すべてよろしいですか（Y／N）？」と確認してきます。ここでNoを選ぶと、**2．シナリオの選択**（13ページ）まで戻ってしまいますので、注意が必要です。

Ⅵ MAIN画面の説明



❶地図上の国番号が点滅している土地の統治国名（その土地が誰に属しているか）を表示しています。例えばモンゴル帝国が日本を統治していると、日本の国データを見た時に「日本」ではなく「モンゴル帝国」と表示されます。土地の名前ではありません。

❷現在の西暦と季節を表示しています。

❸地図上の国番号が点滅している国の統治者の名前と顔を表示しています。人名の下に「（本拠地）」と表示されていれば、その国は❶の国の本国で、❸に表示されている統治者が族長か国王です。人名の下に「（直轄地）」と表示されていれば、その国は❶の国の直轄地で、❸に表示されている統治者はその国にはいません。単に人名だけが表示されている時は、その国は❶の国の属国で、❸に表示されている統治者は❶国の将軍として派遣され、その国を統治していることを意味します。

❹地図上の国番号が点滅している国の状態を表示しています。

❺現在命令を出しているプレイヤーの残り命令数です。

❻季節ごとに変動する基本相場です。基本相場は商人との取引レートに影響し、高い時は物価が高く、低い時は物価が安いことになります。

Ⅶ 国の状態を表す要素の説明

MAIN画面（18ページ）❹に統治国の状態が表示されています。あなたは、この国状態を表した各要素をもとに命令を出さなければなりません。各要素がどのような意味を持っているか知っておきましょう。

数値の上限はすべて999です。

No.	画面表示	各要素の意味
1	金	その国が保有する金
2	食糧	その国が保有する食糧
3	兵士総数	兵役についている住民
4	特産品	その国で生産可能な特産品
5	町造り	町造りに携わる者の数
6	城造り	城造りに携わる者の数
7	食料作り	食料作りに携わる者の数
8	特産品作り	特産品作りに携わる者の数
9	モラル	その国の治安度
10	経済力	その国の生産力
11	城防御度	城の防御度
12	武装度	住民全体の武装度
13	訓練度	住民全体の訓練度

1．金

現在、所有している金の量を表します。金は、情報、間諜、オルド、住民への分配、商人との取引代金として使うほか、外交や戦争など、一定数以上の金を所有していないと実行できないコマンドもありますので、つねに気を配っていてください。

税率およびその国の経済力によって数値は左右されますが、毎年春の

徴税で増えると同時に、兵士への給与として支払われ、減少します。金が足りない場合は、兵士数が減ります。このほかにも、臨時徴収や、食糧・特産品を売ることにより、増やすことが可能です。

2．食糧

現在、所有している食物の量を表します。

食糧は、住民への分配や、また兵糧として戦争の時にも必要となります。とくに戦争では食糧が少ないと、すぐに兵糧切れで負けてしまいますので、注意が必要です。商人との取引で売買をすることも可能です。

食糧は、春に住民数の半数が支給され、秋に収穫されます。収穫量は食料作りに割り当てられた人数の1年間の累計ですが、戦争で敵に略奪をされていると減ってしまいます。また、モラルが低下していたり、住民数と比較して膨大な量の食糧を所有していると、食糧盗難が起こるおそれがあります。

3．兵士総数

現在、兵役についている住民の数を表します。

兵士は、戦争で相手と戦うために必要で、国を守る大切な戦力となります。多ければ多いほど国は安全ですが、春に給与を支払わなければなりません。金が不足していると兵士数は減ってしまいます。

コマンド6．人事の⑹徴兵（31ページ）で非戦闘員から徴兵をして兵士数を増やすことができますが、この場合はモラルと武装度、訓練度が変化します。

また、兵士配分をして、部隊の属性と割合（％）を任意に決めることができます。

※以上、**2：食糧**と**3：兵士総数**は、HEX画面上では10倍の単位で表示されます。

4．特産品

その国で作ることのできる特産品の品目を表します。

特産品は、住民への分配や、外交で他国に贈る貢物に使われるほか、商人と取引をおこなって金に換えることも可能です。

秋になると、特産品作りに割り当てられた人数の1年間の累計量が収穫されます。**コマンド8．情報の⑹在庫**（32ページ）を見ると、所持特産品リストから現在所有している特産品の量を知ることができます。

5．町造り

町造りに携わる住民の人数を表します。この人数を増やすと、数に応じ、季節ごとに経済力が上がります。経済力（金）はコマンド実行時に必要となるほか、国の要素としても欠かせないものですので、とくに気を配ってください。

6．城造り

城造りに携わる住民の人数を表します。この人数を増やすと、人数に応じ、季節ごとに城の防御度は上昇します。

7．食料作り

食料作りに携わる住民の人数を表します。秋に入る食料の収穫量は、この食料作りに割り当てられた人数の1年間の累計です。食糧は戦争で大量に消費されるほかに、さまざまな場合に必要となります。

8．特産品作り

特産品作りに携わる住民の人数を表します。食料作りと同様に、秋に入る特産品の収穫数は、この特産品作りに割り当てられた人数の1年間

の累計です。

※以上**5：町造り**〜**8：特産品作り**は、いずれも、住民配分によって各担当に住民を任意に割り当てることが可能です。

9．モラル

住民の道徳的観念を表した、その国の治安度といえます。この数値が低いと内乱が発生しやすくなりますので、じゅうぶん気を配ってください。また、この数値が低いと、春の徴税時（42ページ）に、税を納めない者が出ることがあります。

この数値は税率に影響されます。税率が高いとモラルが下がりやすく、臨時徴収や徴兵をした時に低下します。金・食糧・特産品のうちいずれかを住民に分配すると、この数値は上昇します。

モラルは、毎春、自動的に減少していきます。

10．経済力

文字どおり、その国の経済の豊かさを表します。金の収入を左右し、春の徴税金額に直接関わる数値ですので、高ければ高いほど徴収額も増えます。町造りの人数を増やすことにより、経済力をより上げることができます。数値は季節ごとに低下します。

11．城防御度

その国にある城の防御効果の高さを示します。HEX画面において効力を発揮し、高ければ高いほど守備力が強力です。城防御度が20以下になると、戦闘時、城HEXの守備力は町HEXよりも劣ってしまいます。また、HEXで敵に破壊活動をおこなわれると、数値が下がります。数値は季節ごとに低下します。

12．武装度

その国の住民がどれだけ武装しているかを示し、数値が高ければ高いほど戦争で有利となります。武装度を上昇させるには、商人との取引で武器を買ってください。購入できる武器は、短剣・長剣・戦斧・槍・矛・火薬の６種類です。徴兵した時は、徴兵した兵士数に対応して武装度の数値が低下します。数値は毎冬に低下します。

13．訓練度

その国の住民がどれだけ鍛えられているかを示します。武装度と同様、高ければ高いほど戦闘中に有利となります。

コマンド４．訓練（27ページ）で数値を上昇させることができますが、徴兵をすると下がります。数値は毎夏に低下します。

※「蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン」では、このほかにＭＡＩＮ画面上に表示されていない国要素があります。

1：動員可能比率

それぞれの国は、住民とは別の非戦闘員（０〜999）を有しています。この非戦闘員のうち何％が兵士として動員できるかを示す数値です。

2：税率

税率変更をおこなった時のみ表示されます。

一族 (国民)	住　民	兵士*（いつ戦争になってもいいように待機している住民） 町造り*（町造りに携わっている住民） 城造り*（城造りに携わっている住民） 食料作り*（食料作りに携わっている住民） 特産品作り*（特産品作りに携わっている住民）
	非戦闘員 （仕事についていない老人や子供）	

＊印のついている人間の数は、**コマンド2．割当の(1)住民配分**（26ページ）によって自由に変えることができます。

※なお、**コマンド5．商人の(3)傭兵を雇う**（29ページ）で、一族以外の場所から、新しく兵士を雇うことができます。そこで雇った兵士を、**コマンド2．割当の(1)住民配分**（26ページ）で、兵士以外（町造り、城造り、食料作り、特産品作り）に割り当てることもできます。つまり、傭兵を雇うことによって、一族全体の数が増えることになります。

※**コマンド6．人事の(6)徴兵**（31ページ）によって、動員可能比率（23ページ）に応じて、非戦闘員を兵士にすることができます。もと非戦闘員の兵士を、**住民配分**で他の仕事に割り当てることも、もちろん可能です。

Ⅷ　ＭＡＩＮ画面における命令

「蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン」では、プレイヤーが実際に命令を出すのは、本国と直轄地です。本国では１ターンに３回命令を実行することができますが、直轄地では１回だけとなります。また、直轄地では実行不可能な命令もあります。

プレイヤーの担当する族長（国王）は、命令を１回実行するごとに、以下に述べるコマンド実行に必要な能力値を、自分の能力値から消費します。必要な能力値が不足していると、その命令は実行できません。

リターン・キーで命令表を、０キーで国状態を見ることができます。

No.	命令	実行内容
1	税金	税率の変更と臨時徴収をおこなう
2	割当	仕事への住民配分と部隊への兵士配分をおこなう
3	分配	住民に所有資産を分け与える
4	訓練	兵士等の訓練度・能力を向上させる
5	商人	商人と取引をする
6	人事	将軍と将軍候補の人事を主におこなう
7	オルド	后との間に子供をつくる
8	情報	各国、各人物等の情報を探る
9	移動	統治者・住民・所有資産の移動をおこなう
10	属国	属国に命令書を送付する
11	外交	他国と外交交渉をおこなう
12	間諜	情報活動・破壊活動および国内捜査等を行う
13	戦争	他国に攻め込む
14	無行動	１ターンをPASSする
15	その他	オペレーション

全コマンドのうち、人事・情報・属国・外交・間諜・戦争で、相手国を指定しなければならない時は、選択可能な国の番号が黄色で表されます。この中より選んでください。その以外の国は該当外で、選択できません。

なお、※印のついたコマンドは直轄地では不可能です。

1．税金

⑴税率変更

毎年、春におこなわれる徴税の税率を変更します。1%から100%まで設定が可能ですが、0にすることはできません。税率は、プレイヤーが希望した数値にすんなり決まるとは限らず、また数値を大幅に上げても、徴税額がいきなり増えるということはありません。

税率の変更にともなって、住民のモラルが変化します。

実行必要能力……統率力5・説得力5

⑵臨時徴収

国の財源が苦しい時、収穫のおこなわれる秋を基点として、1年に1回かぎり、臨時に税を徴収することができます。徴収可能額は( )内に表示されます。ただし、臨時徴収をすると、モラル・住民数・経済力の各数値が減少しますので、気をつけてください。

実行必要能力……統率力10・説得力10

2．割当

⑴住民配分

住民を各仕事に割り当てます。仕事には、兵士・町造り・城造り・食料作り・特産品作りの5種類があります。住民配分表が表示されますので、変更したい仕事番号を選択し、希望する数値を入力してください。あまりにも兵士に偏った配分をすると、モラルが低下します。

⑵兵士配分

各部隊の割合（%）を変更します。部隊は本隊から第9部隊まで全部で10部隊あり、本隊の部隊番号は0で表されます。兵士配分表が表示されますので、変更したい部隊番号を選択し、希望する割合（%）を入力してください。このあと部隊の属性（1：騎馬　2：歩兵　3：弓矢）を決定します。振り分けが終了したらリターン・キーを押してコマンドの受けつけ状態に戻してください。

各部隊の特性については**XII　HEX画面での設定および行動の2．部隊表示の説明**（46ページ）を参照してください。

実行必要能力……⑴⑵ともに統率力5・企画力5

3．分配

金・食糧・特産品（特産品の場合は、その国で生産しているもののみ）のうちから1つを選んで、住民に分け与えることにより、住民のモラルを向上させます。向上する度合は住民数と分配量から決定されます。例えば100人に金10を分配した時にくらべ、10人に金10を分配した時は10倍分の向上を見込めます。分配したい分だけ数値を入力してください。

実行必要能力……企画力5

4．訓練

⑴兵士

兵士の訓練度を上昇させます。兵士の人数は**2．割当の⑴住民配分**（26ページ）によって変えることができますので、兵士としての訓練度を高めるには、住民全体を訓練する必要があります。したがって訓練度の上昇する割合は住民数によって左右します。訓練度が高いと戦争の時に有利です。

実行必要能力……統率力5

⑵将軍候補※

将軍候補の各能力を上昇させます。将軍候補のうち、誰のどの能力を訓練するか、選択してください。該当能力値が上昇します。

コマンド１回につき１人の１能力しか上昇させることができません。

実行必要能力……説得力５

⑶自分※

族長（国王）である自分の能力値を上昇させます。どの能力を訓練するかを選択すると、該当能力値が上昇します。能力値は、あらゆるコマンドを実行するために必要となり、またゲーム上の処理の判定に使われますので、一定の数値は保持しておきましょう。

コマンド１回につき、１能力しか上昇させることができません。

実行必要能力……なし

⑷非戦闘員

動員可能比率（23ページ）を上昇させます。

「蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン」では、仕事についているのは壮健な男性ばかりですが、実際には彼ら以外にも老人や子供といった戦闘に不向きな人々も存在します。これらを非戦闘員と呼びます。非戦闘員のうち徴兵可能な人数の割合を示したものが動員可能比率で、非戦闘員を訓練することにより、この比率を上げる（よりたくさんの人間を徴兵する）ことができます。比率は最大で非戦闘員総数の50％です。

実行必要能力……説得力５

５．商人

商人にはウイグル商人・中国商人・イスラム商人がおり、それぞれ独自の取引ルートを持っています。商人は各国に常時いるわけではありません。命令中の国にうまく商人がいる時には、食糧・特産品の売買と武器の購入、兵士の雇用ができます。

取引はその時の相場にしたがっておこなわれ、⑴売、⑵買では相場の一覧表が表示されます。商品は全部で17品目あります。

実行必要能力……判断力５

⑴売：所有している食糧・特産品を売ります。ただし、兵士を売ることはできません。

⑵買：食糧・特産品を買い入れます。武器も購入できますが、一度買った武器を売ることはできません。武器を購入すると兵士の武装度が上がります。兵士の人数は**２．割当**の**⑴住民配分**（26ページ）によって変えることができますので、この命令で上昇する武装度は、兵士数でなく、住民数に影響されます。

⑶傭兵を雇う：兵士を雇います。兵士を雇うと兵士総数は増えますが、雇用した人数に対応してモラル・武装度・訓練度が変化します。

６．人事

将軍（属国に派遣中）および将軍候補（本国に待機）に関する人事を主におこないます。

⑴異動※

戦争に勝って手に入れた属国や直轄地の将軍の異動をおこないます。

①将軍の交替

属国統治者の交替、属国と直轄地の交替などをおこないます。

交替したい将軍の統治国番号を入力した後、新統治者を《１：将軍候補　２：他国の将軍》のどちらから持ってくるかを選択します（将軍候補は本国、他国の将軍は属国にいます）。《１：将軍候補》の場合は希望する人物を、《２：他国の将軍》の場合はその将軍が現在

統治している国番号を入力してください。

国番号を入力する際、直轄地を選択し、新統治者を《1：将軍候補》から選ぶと、次に述べる②将軍の派遣と同じ結果になります(直轄地には交替すべき統治者がいないため)。

②将軍の派遣

族長（国王）の代理として将軍を派遣しますので、派遣先は統治者のいない直轄地だけということになります。希望する国の番号を入力後、派遣する人物を将軍候補の中から選んでください。派遣先の直轄地は、この命令によってコンピュータの統治する属国になります。

③属国を直轄地に

現在あなたの配下が治めている属国を直轄地にし、直接、族長(国王）が統治できるようにします。直轄地にしたい国番号を入力してください。

⑵抜擢

兵士の中から人材を捜索し、将軍候補として抜擢します。どの人物も最初は能力値が低いので、訓練をさせる必要があるでしょう。

将軍候補は5人までで、それ以上抜擢することはできません。人材の捜索はコンピュータが自動的におこないます。

⑶降格※

将軍候補であった人物を、ただの兵士に降格します。

⑷王子※

自分の王子を将軍候補の1人にします。ただし、将軍候補にすることができるのは、10歳以上の男の子だけです。

実行必要能力……⑴〜⑷すべて統率力5・判断力10・企画力5

⑸婚姻※

族長（国王）の娘を将軍候補に嫁がせ、婚姻関係を持ちます。娘をもらった将軍候補は、婚姻フラグ＊が表示され、族長（国王）の血縁になります。はじめから＊がついている将軍候補に娘を嫁がせることはできません。婚姻フラグがついている将軍や将軍候補は絶対に裏切ることはありません。反乱を起こされる心配がないので、安心して使うことができます。族長（国王）の子供や兄弟はもともと血縁ですので将軍候補を見た時、初めから＊が表示されています。

嫁がせることができるのは8歳以上の女の子だけです。

実行必要能力……判断力10・企画力10

⑹徴兵

「蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン」では、兵士や町造りなどの仕事に従事している者を住民と呼んでいますが、この住民以外に、仕事につくには不向きな老人や子供といった非戦闘員が存在します。非戦闘員の数は統治者には確認できません。この非戦闘員のうち何%の人が徴兵可能であるかを示すのが、動員可能比率です。動員可能比率に応じて徴兵可能な兵士数が決定します。

ただし彼らは非戦闘員ですので、武装度も訓練度もほとんど0に近い数値です。したがって武装度・訓練度・モラルがともに下がります。

実行必要能力……統率力5・説得力10

7．オルド※

オルドとは帳殿のことで、ここで后と一夜をともにします。オルドの回数が累積されると、その后は子供を生む可能性が高まります。戦争で国を手に入れるたびに新しい后を迎え入れるチャンスが生じます。

実行必要能力＝従順な時…………説得力5・体力10
愛を語る…………企画力5・説得力5・体力10
強引に口説く……説得力5・体力10・武力5
金で歓心を買う…説得力5・体力10

8．情報

⑴各国

各国の国状態を見ます。自分の属国と直轄地以外は、事前に**コマンド12. 間諜**（35ページ）の⑴**情報活動**を使って、間諜を送り込んでいないと見ることができません。１回分の命令で何国でも見ることができますが、間諜を送り込んでいない国は見れません。他国の状態を見る時は、１回の命令に数えられて1国につき金1を支払います。自分の国の情報には費用と能力値は必要ありません。また命令回数も数えられません。

⑵人物

各国の統治者の状態を見ることができます。詳細は⑴と同様です。

実行必要能力……⑴⑵とも他国を見る場合のみ、判断力５

⑶同盟国（自国のみ）

コマンド11. 外交（34ページ）で同盟を結んだ族長（国王）の統治するの国番号（本国および、属国があれば属国の番号）と期限が年単位で表示されます。同盟の期限は最高５年です。

⑷将軍候補（自国のみ）

自国にいる将軍候補のリストを見ることができます。将軍候補は最高５人までおくことができます。婚姻フラグ＊は血縁者であることを示し、族長（国王）を裏切ることはありません。

⑸子供（自国のみ）

子供の名前・性別・年齢を見ることができます。子供は最高５人までです。

⑹在庫（自国のみ）

特産品のリストが表示され、所有している量をそれぞれ見ることができます。

実行必要能力……（３）～（６）すべてなし

9．移動※

自分の統治国が２国以上ある場合に限り、隣接している国の間で自分と住民、および金・食糧・特産品の移動をすることができます。

⑴自分

本国から族長（国王）を移動させます。移動先の国と移動前の国のタイプが入れ替わり、移動先の国は自動的に本国となります。

実行必要能力……体力20

⑵住民

町造り・城造り・食料作り・特産品作り・兵士の５種類の住民のうち、いずれかひとつの住民を移動することができます。どこの国からどこの国へ移動するかを決定後、希望職種と希望人数を入力してください。

実行必要能力……統率力10・説得力10

⑶金・食糧・特産品

金・食糧・特産品のうち、いずれかひとつを移動することができます。どこの国からどこの国へ移動するかを決定後、希望するものと希望量を入力してください。

実行必要能力……統率力５・判断力５・企画力５

10．属国※

属国に派遣した将軍に対して、属国統治に関する命令書を作成し、発行します。命令書を作成せず、すべて将軍に任せた場合には、将軍（ここではコンピュータ）が勝手にその国を統治します。命令書は、内政・外政など多岐にわたって細かく指示を出していきますので、メッセージにしたがって選択肢から選んで命令書を作成してください。

属国命令書の中にある《輸送》とは、夏に金、冬に食糧を指定された国に輸送することです。ただし、輸送を命令された国も国力の充実をはかるため、輸送される物資はその国の余剰量だけです。

命令の作成が終了すると、《1：国　2：将軍　3：住民配分　4：兵士配分　5：内政　6：外政》の表示がされ、決定した事項等が確認できます。外政命令は隣接国の状況によって変化することがあります。

この命令書は、将軍に対して、その将軍が現在統治している国の統治方針を命じたものなので、統治している将軍が変わると無効になります。

属国命令書を送付したからといって安心はできません。命令書では無視しろと命じてある将軍でも、強い国から属国になれといわれた時、あなたを裏切って属国になってしまうかもしれません。しかし婚姻フラグ＊が表示されている将軍なら、そのような心配はいりません。

実行必要能力……統率力５・判断力５・説得力５

11. 外交※

隣接国と外交交渉をおこないます。交渉の成否は自国と相手国の国状態や統治者の能力値などの力関係に左右されます。⑴⑵は交渉相手国を問いませんが、⑶だけは交渉相手国は本国でなければなりません。

⑴属国になれ

弱い国を服従させ、属国とします。相手が属国になる場合は、その国の統治者が支度金を要求してきますので、支払うかどうかを決定してください。支払えるだけの金がない場合は、交渉は決裂です。また交渉に失敗し、所有資産（金・食糧・特産品）の何割かをこちらに贈ることでごまかされてしまったり、あるいはまったく無視されてしまう場合もあります。同盟国に対してこのコマンドは実行できません。

実行必要能力……説得力25・体力５・武力10

⑵貢物をよこせ

相手国に貢物（金・食糧・特産品）を強要します。成功した場合は、相手国の所有資産のうち何割かがこちらに加算されます。同盟国に対してこのコマンドは実行できません。

実行必要能力……説得力15・体力５・武力５

⑶同盟を結ぶ

敵国に対して、お互いに攻め込まないという不戦同盟を結びます。同盟の有効期限は５年間で、その間プレイヤーは、相手国すべて（本国・属国・直轄地）に対し戦争をしかけることはできません。

不戦同盟を申し込む際には、交渉相手国に金10を贈り物として持参します。金を持っていないと、このコマンドの実行は不可能です。また、同盟中の国に再度このコマンドを実行することは、同盟期間の延長を申し込むことになります。

実行必要能力……説得力５・体力５

12. 間諜

指定した国に間諜を送り込みます。⑴は同盟国に対しても実行できますが、⑵⑶は実行できません。

⑴情報活動

コマンド８．情報（32ページ）で各国と人物の状態を見るためには、事前に情報を収集する間諜を他国へ送り込んでおく必要があります。このコマンドによって間諜を送り込みます。１度間諜を送り込むと、相手国の国内捜査によって間諜が捕らえられるまで、その国の状態を見つづけることができます。コマンド実行には１人金10が必要です。１回分の命令で、複数の間諜を複数の国に送り込めます。

実行必要能力……（間諜１人分）企画力５

⑵**破壊活動**

城防御度と経済力の低下を目的とした間諜を送り込みますが、情報活動と違い、破壊活動の成否にかかわらず、間諜は１回でその国から脱出します。コマンド実行には金50が必要です。

実行必要能力……体力20

⑶**暗殺**

暗殺といっても、相手国の族長（国王）の能力値に打撃を与えるだけです。成功した場合は、相手の各能力値は半減します。破壊活動と同様に１回限りで、金100必要です。ただし、マルチプレイ時、他のユーザーに対してはおこなえません。

実行必要能力……武力20

⑷**国内捜査**

情報収集のため自国内にひそんでいる敵国の間諜を発見し、除去することが目的です。コマンド実行時には、金20が必要となります。

実行必要能力……統率力５・企画力５

13. 戦争※

統一に向けて領地を増やすため、隣接敵国へ攻め込みます。戦争をするには、食糧と兵士のほかに、兵士数と同じだけの金が必要となります。たとえ兵士数が多くても、金の数までしか戦場に送り込めませんので、注意してください。また、戦争をする際には、族長（国王）がみずから出陣する場合と、配下の将軍候補を指揮官として派遣する場合の２種類から選択します。兵士数と食糧の量、攻め込む人物の番号を入力してください。詳しくは**XI　HEX画面の説明**（44ページ）以降を参照してください。

実行必要能力……族長（国王）が指揮をとる時：統率力40・判断力10・企画力５・武力20

将軍候補が指揮をとる時：統率力10・判断力5・企画力５・説得力５

14. 無行動

何もしないで１ターンを過ごします。この時、本国では残り命令回数のすべてがPASS扱いになりますので、注意してください。

15. その他

ゲームの内容自体には関係ありませんが、ゲームに関するオプション機能です。命令回数には数えられません。

⑴**SAVE**

現在のゲーム進行状態をディスケットに記録する機能です。状勢の良い時には、あとで悲惨な事態に陥った時のために、ディスケットにデータをまめに書き込んでおきましょう。

メッセージにしたがって、第２ドライブのディスケットと、初期設定時に作成したディスクCまたはディスクDを交換してリターン・キーを押します。セーブは、ファイル・ナンバー（1-10）の10ヶ所までできますので、希望するナンバーを入力してください。以前にセーブしてあるファイル・ナンバーをふたたび入力すると、今の状態が新しくセーブされ、以前のデータは消滅しますので注意してください。

終了後は、メッセージにしたがって再度ディスケットを取り替え、リターン・キーを押します。

※まちがえて**SAVE**を選んでしまった時は、エスケープ・キーを押せばふたたびコマンドの入力受けつけ状態に戻ります。

⑵**WAIT　1〜10**

メッセージの表示時間を調節します。ウェイト・タイムは１〜10の範囲内で変更をすることができ、数字が小さいほど表示時間は短く、

数が多いほど長くなります。ゲーム初期時には5に設定されています。

⑶音楽　ON／OFF

ゲーム中にBGMを流すか流さないかの選択をします。「蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン」はBGMが全曲オリジナルですので、ぜひONにしてサウンドを聞きながらプレイすることをお薦めします。

⑷効果音　ON／OFF

ゲーム中の効果音を出すか出さないかの選択をします。

またPC8801シリーズに限っては、ゲーム中にヴォイス（肉声）を出すことができます。PC8801FA・MAでは標準装備で出すことができますが、初代PC8801からVAを使用して聞きたい時は、サウンドボードII（型名PC-8801-23、PC-8801-24、もしくはPC-88VA-12）を搭載していただくことになります。

⑸静止画　ON／OFF

ゲーム中の静止画を表示するかしないかの選択をします。OFFを選択しても、人物の顔と地図・国オルド、および季節イベントのグラフィックが消えることはありません。

⑹アニメ　ON／OFF

ゲーム中にアニメーションを表示するかしないかの選択をします。

⑺HEX　ON／OFF

自分が直接キー入力しない戦争（敵国同士、属国対敵国、属国同士）の戦闘シーンを、HEX画面上で見るか見ないかの選択をします。

⑻END

ゲームを終了します。データのセーブ後、ゲームを終わらせる時には必ずこのコマンドを実行してください。

以上、各種の設定が終了したら、リターン・キーを押してください。コマンド受けつけ状態に戻ります。

IX　コマンド一覧表

プレイヤーの担当する族長（国王）は、コマンドをひとつ実行するごとに必要能力を消費します。各コマンドが与える能力値の消費状況は以下の通りです。

No.	コマンド	サブコマンド	必要能力						直轄地で可能
			統	判	企	説	体	武	
1	税金	税率変更	5			5			○
		臨時徴収	10			10			○
2	割当	住民配分	5		5				○
		兵士配分	5		5				○
3	分配				5				○
4	訓練	兵士	5						○
		将軍候補				5			×
		自分							×
		非戦闘員				5			○
5	商人			5					○
6	人事	異動	5	10	5				×
		抜擢	5	10	5				○
		降格	5	10	5				×
		王子	5	10	5				×
		婚姻		10	10				×
		徴兵	5			10			○
7	オルド	従順な時				5	10		×
		愛を語る			5	5	10		×
		強引にくどく				5	10	5	×
		金で歓心を買う				5	10		×

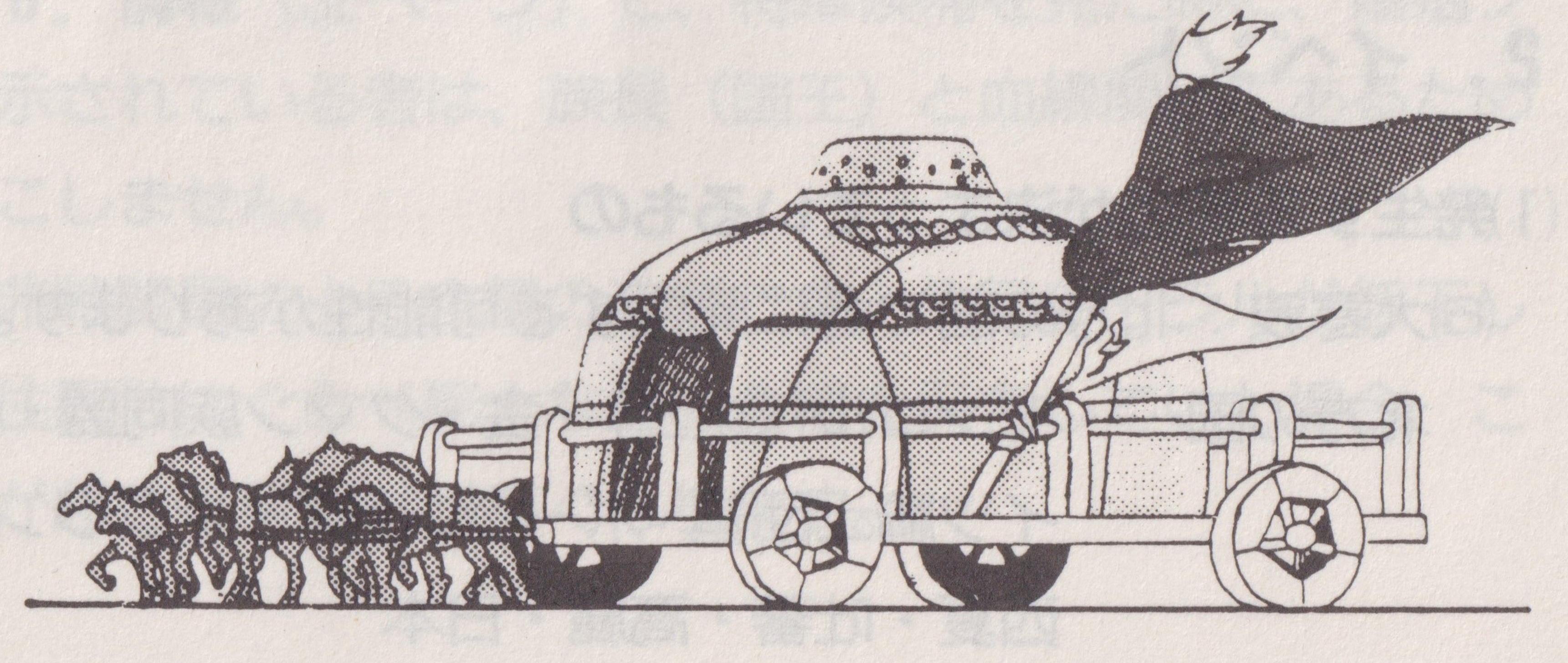
No.	コマンド	サブコマンド	必要能力						直轄地で可能
			統	判	企	説	体	武	
8	情報	各国		＊5					○
		人物		＊5					○
		同盟国							○
		将軍候補							○
		子供							○
		在庫							○
9	移動	自分					20		×
		住民	10			10			×
		金・食糧・特産品	5	5	5				×
10	属国	属国	5	5		5			×
11	外交	属国になれ				25	5	10	×
		貢物をよこせ				15	5	5	×
		同盟を結ぶ				5	5		×
12	間諜	情報活動			5				○
		破壊活動					20		○
		暗殺						20	○
		国内捜査	5		5				○
13	戦争	自分	40	10	5			20	×
		将軍候補	10	5	5	5			×
14	無行動								○
15	その他								○

＊他国を見る場合のみ必要です。

族長・将軍・将軍候補が戦争に行って勝った場合、次ページに示す数値分、指揮をとった者の能力値が上昇します。コンピュータの担当する国でも、プレイヤーが担当する国でも同様の処理がされます。戦争に行って負けたとしても能力値が下がることはありません。

統率力：30　判断力：15　企画力：10　説得力：10　体力：20　武力：25

敵に攻められた場合の戦争の勝敗は、能力値には影響を及ぼしません。また、将軍候補・属国・直轄地の戦争の勝敗は、族長（国王）の能力に影響しません。



X　定例季節処理とイベントについて

1．定例季節処理

⑴**春**　毎年春に必ずおこなわれ、数値が変更する季節処理です。

①食糧支給――住民に食糧を支給します。住民数の半数が支給量になります。食糧が足りない場合、住民数が減ります。

②年齢1増加――国王・将軍・子供等の年齢がそれぞれ1ずつ増えます。ここで寿命となった者は死亡します。

③子供誕生――オルドでの后との回数に応じ、子供が誕生します。子供は最高5人までもうけることができます。

④住民増――新たに青年に達した住民の数が増えます。

⑤徴税――税率に応じた金を、住民から税金として徴収します。

⑥給与――兵士1に対し、金1の給与を支払います。金が足りない場合は、兵士数が減ります。

⑵**秋**　毎年秋に必ずおこなわれ、数値が変更する季節処理です。

○収穫――収穫量は、それぞれ食料作り、特産品作りに割り当てられた人数の1年間の累計です。戦争で敵部隊に略奪をおこなわれていると収穫量が減少します。

2．イベント

⑴発生する季節が決まっているもの

ⓐ大寒波：北方の国で冬に発生する可能性があります。

北方の国……モンゴル（全土）・金・クマン族同盟・キエフ公国・ドイツ騎士団領・ポーランド・イングランド・ウイグル・西夏・吐蕃・高麗・日本

ⓑ暴風雨：南方の国で夏に発生する可能性があります。

南方の国……金・高麗・日本・インド諸王朝・ゴール朝・パガン朝・南宋・大越大理連合

ⓒ疫病：春と秋にランダムに発生します。

⑵季節に関係なく発生するもの

ⓓ内乱：税率が高い時および国のモラルが低い時に発生します。

内乱が起きると、HEX画面になり（**コマンド15．その他**の**⑺HEX　ON／OFF**（38ページ）でHEX戦の表示をOFFにしておくと、プレイヤーの本国と直轄地以外では画面は変わりません）、戦闘がおこなわれます。本国と直轄地では、実際にプレイヤーがコマンドを入力します。ただし、直轄地では族長（国王）がいないため、戦力は弱くなります。

ⓔ反乱：配下の将軍または将軍候補が族長（国王）に対して行う謀反のことです。反乱には次の2種類があります。

①将軍候補の反乱――本国で反乱を起こす場合と直轄地へ行って起こす場合の2通りがあり、どちらもHEX画面に切り替わって戦闘がおこなわれます。

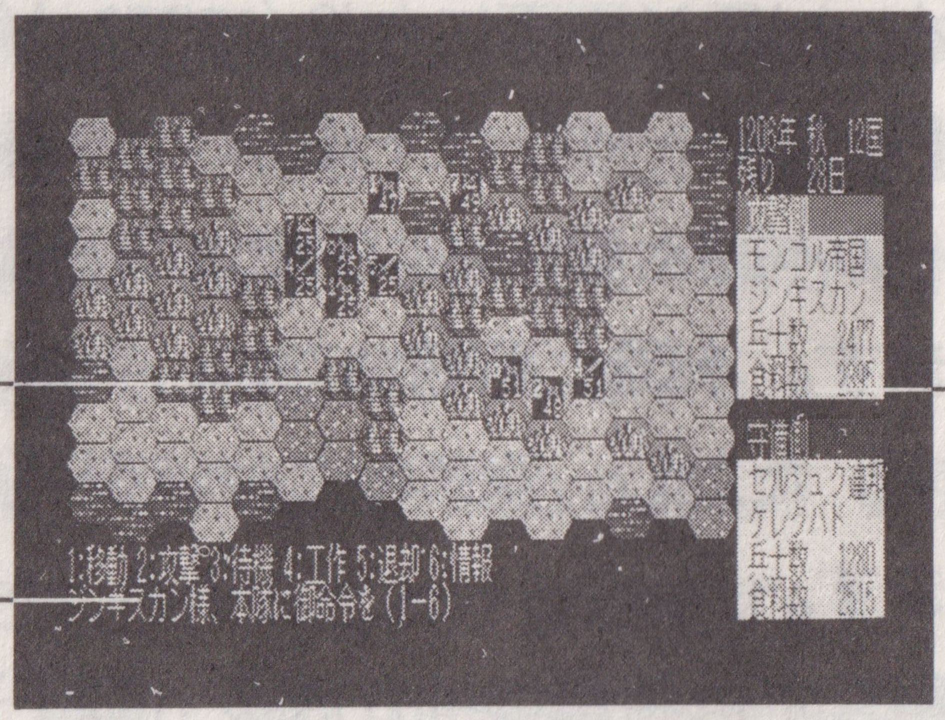
②将軍の反乱――将軍が、自分の統治している国で起こすもので、その将軍は独立します。戦闘は起こらないのでHEX画面になりません。

コマンド8．情報（32ページ）で、将軍候補を見た時に、婚姻フラグ＊が表示されている者は、族長（国王）と血縁関係にあるために反乱は起こしません。

ⓕ食糧盗難：非戦闘員による食糧の盗難です。住民のモラルが低下していたり、住民数にくらべ膨大な量の食糧を保有していた場合、このイベントが起こる可能性が高くなります。

XI　HEX画面の説明

コマンド13．戦争（36ページ）で他国に攻め込むか、敵に攻めこまれた場合は、MAIN画面からHEX画面に切り換わり、その国の地形が表示されます。地形は国ごとに異なります。



❶現在、戦闘中の国の地形をHEXで表示します。
　お互いの部隊はこのHEXに配置します。

❷通常は、上から順に、西暦・季節・戦場国番号・戦闘残り日数・攻撃側データ・守備側データが表示されます。
　戦闘コマンド６．情報（58ページ）を使用すると、部隊情報・総大将情報・作戦用情報にそれぞれ切り換わります。

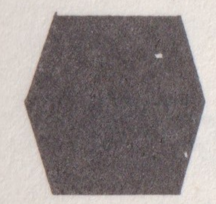
❸コマンド上のメッセージなどが表示されます。

XII　HEX画面での設定および行動

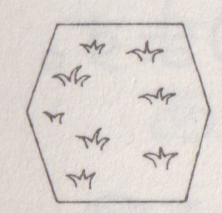
1．地形

HEX画面で各国の地形を表すHEXは、以下の８種類があります。地形は、この８種類のHEXで構成されています。

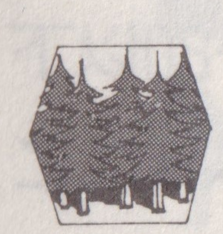
⑴他国　戦場国の領地外を表します。侵入することができず、当然攻撃もできません。



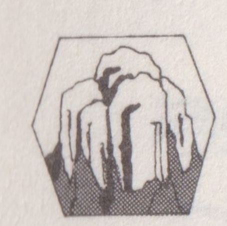
⑵平地　普通の平地を表します。地形によって異なる兵力の強さはすべてこの平地HEXを基本としています。
必要機動力……３



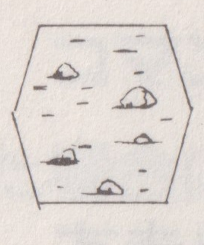
⑶森　歩兵隊・弓矢隊においては、平地よりも守備効果が高くなりますが、騎馬隊の場合は低下します。森HEXでは狩猟ができます。移動する際に兵士が脱落するので、兵士数が多少減ります。
必要機動力……４



⑷山　歩兵隊・弓矢隊においては、森HEXよりも守備効果が高くなりますが、騎馬隊は低下します。移動をすると、兵士数が減少します。
必要機動力……５

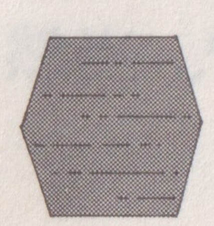


⑸砂漠　歩兵隊・弓矢隊においては平地HEXよりも守備効果が低下し、騎馬隊の場合はかなり低下します。移動すると、山HEXより高い割合で兵士数が減少します。



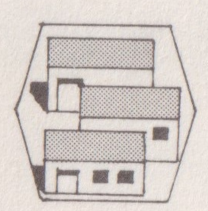
必要機動力……6

⑹海（湖）　歩兵隊・弓矢隊・騎馬隊の3部隊すべてにおいて守備効果がかなり低下します。移動すると、兵士数の減少が著しいHEXです。



必要機動力……8

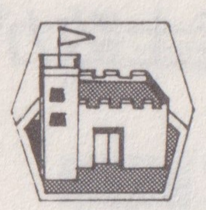
⑺町　本隊が町HEXに入ると、略奪ができる場合があります。したがって敵本隊に侵入されないようにしてください。



また、平地HEXよりも守備効果はかなり高くなります。

必要機動力……4

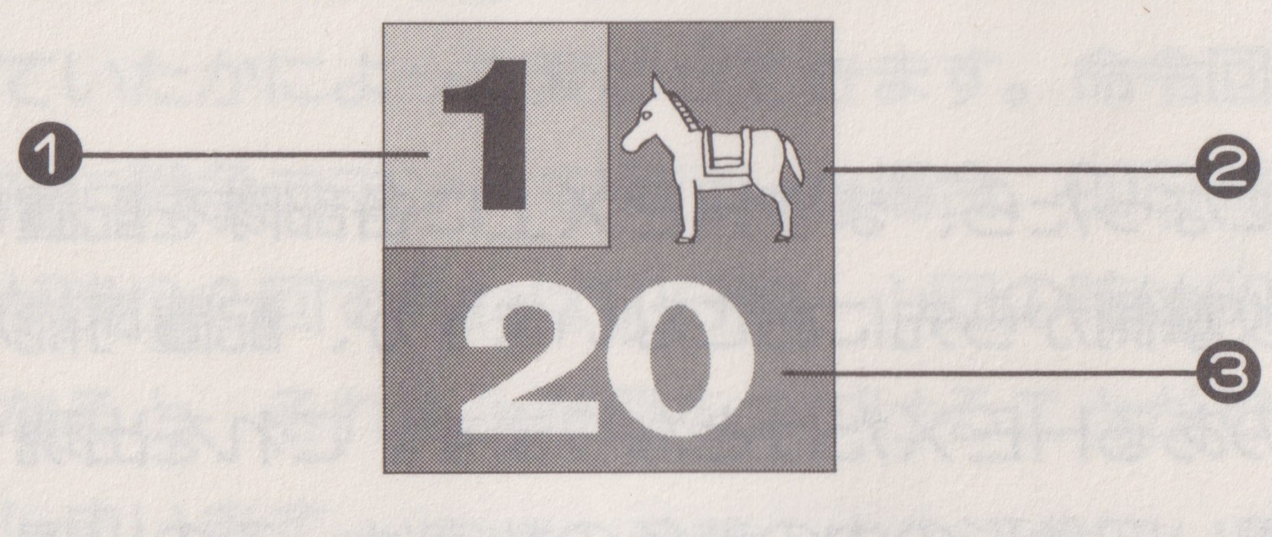
⑻城　全地形のうち、もっとも守備効果の高いHEXですが、攻撃を受けると次第に低下していきます。城防御度が20以下になると、町HEXよりも守備力が劣ります。敵本隊にこの城HEXを占領された時、この占領している部隊に対して、自軍の本隊が反撃できる状態にないと（隣接HEXにいないと）、兵士は自軍の総大将に対する信頼感を失くし、モラルが低下します。注意してください。



必要機動力……5

2．部隊表示の説明

各部隊は、HEX上に部隊番号と部隊の属性・兵士数が表示されます。



❶その部隊の部隊番号が表示されます。赤地に白の数字であれば攻撃側を、青地に白の数字であれば守備側の部隊を表します。本隊は白の○か×で表示されており、○であれば族長がいることを意味し、×であれば族長は存在しないことになります。第1部隊は、本隊ではありませんので注意して下さい。

❷その部隊の属性をグラフィックで表します。部隊の属性は以下に示す3タイプがあります。

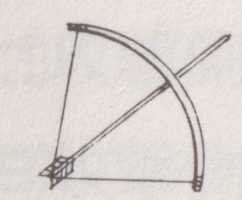
騎馬隊　機動力に優れています。平地HEXでは圧倒的な強さを誇りますが、森・山HEXに侵入すると他の属性の部隊とは逆に、守備力が低下します。



歩兵隊　平均的な強さをもつ部隊ですが、騎馬隊ほど攻撃力はありません。伏兵という特殊攻撃をおこなうことができます。



弓矢隊　一般の攻撃にはあまり向いておらず、騎馬隊に対しては若干有利に戦うことができます。歩兵隊に対する攻撃力は弱まります。しかし、1HEX先の敵を攻撃する遠距離攻撃をすることができます。



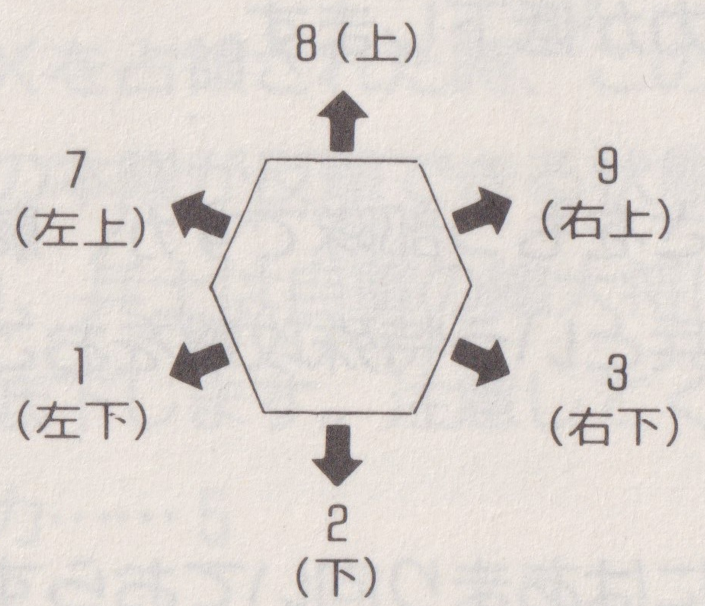
❸その部隊の兵士数を表します。この数字の０は10の位が0であることを意味しているので、１の位が０になるまで全滅したことにはなりません。

３．配置

ＨＥＸ画面になったら、まずＨＥＸ上に各部隊を配置します。ＨＥＸへの配置は、攻撃側から先におこないますが、配置可能なＨＥＸは、中に黒い四角形のあるＨＥＸだけとなります。これを出現・撤退ポイントと呼びます。黒い四角形の中の黄色の数字は、その出現・撤退ポイントの属している国番号です。配置は、各ＨＥＸにつき１部隊ずつを置き、同一ＨＥＸ内に２つ以上の部隊を配置することはできません。

攻撃側の配置が終了したら、次に守備側の配置をおこないます。守備側は、攻撃側の出現・撤退ポイント以外のＨＥＸでしたら、どこへでも配置ができます。

配置の方法は、テン・キーの1,2,3,7,8,9を使用し、希望する場所を決めて下さい。テン・キーは下図のように対応しており、配置の決定には０キーを使用してください。指定した部隊がＨＥＸ上に配置されます。



４．戦闘

攻撃側と守備側の配置が終了しましたら、配置と同じく攻撃側から戦闘命令を出します。命令は、本隊から順に、各部隊が一つずつ出していき、全部隊の命令を出し終えましたら、もう一方が同様におこないます。以上が１日分の処理となり、この１日を１ターンといいます。

戦闘日数は、**コマンド13．戦争**（36ページ）を選択した時点で、命令回数が何回残っていたかによって変わってきます。命令回数が残り３回、つまり季節の最初に戦争コマンドを実行した場合、90日間の戦闘が可能です。命令回数が残り２回であれば60日間、１回の時は30日間となります。食糧が０になると、それ以上戦闘をつづけることができず、自動的に負けとなってしまいます。

各部隊に命令を出す場合は、テン・キーで数字を入力した後、必ずリターン・キーを押してください。

５．勝利条件

(1)攻撃側

(a)守備側の本隊の兵士数が０になった場合
(b)守備側の本隊が退却した場合
(c)守備側の食糧が０になった場合
(d)守備側の本隊が降伏した場合
(e)守備側の族長（国王）を一騎討ちにより捕らえた場合

(2)守備側

(a)攻撃側の本隊の兵士数が０になった場合
(b)攻撃側の本隊が退却した場合
(c)攻撃側の食糧が０になった場合
(d)攻撃側の本隊が降伏した場合
(e)攻撃側の族長（国王）を一騎討ちにより捕らえた場合
(f)攻撃側の戦闘可能な残り日数が０になった場合（時間切れ）

※ただし、この場合は攻撃側を追い払ったにすぎませんので、攻撃側の兵士と総大将は、食糧をもって自国へ帰ってしまいます。

※攻撃側と守備側の両方が同時に勝利条件を満たした場合は、自動的に守備側の勝利となります。この時、攻撃側の総大将は、敵に捕らえられたものとします。

6．戦後処理

⑴攻撃側が勝った場合

攻め込んだ国が勝った場合、戦場国は攻め込んだ国の領地となります。勝利国がプレイヤーの担当する国の場合は、次の処理をおこないます。処理はすべておこなうとはかぎりません。

①姫をオルドに入れるかどうか（オルドの中に入れますか（Y／N）？）

捕虜として捕らえた相手国の姫をオルドの中に迎え入れ、后にするかどうかの決定をします。オルドの回数が重なると、その后は後継者となる子供を生むチャンスが増えますので、有利となります。

②戦場国の統治者決定（○国の統治はどういたしますか？）

新たにプレイヤーの担当する族長（国王）の領地となった国の統治者を決定します。《1：攻め込んだ者　2：旧統治者　3：直轄地》のうち、いずれか一つを選択してください。

③敵将の処置決定（捕らえた○○○はどういたしますか？）

捕らえた敵国の族長（国王）、または将軍の処置を決定します。《1：将軍侯補　2：処刑する　3：逃す》のうち、いずれかひとつを選択してください。

②で《2：旧統治者》を選んでいる場合には、そのまま敵国の族長（国王）、または将軍が統治をつづけることを意味しますので、必要ありません。

④旧統治国の統治者決定（○国の統治はどうしますか？）

②で2：攻め込んだ者を選んだ場合のみ必要となります。

攻め込んだ者が統治していた統治国の統治者を《1：将軍侯補　2：直轄地》より選択します。

⑤優秀な人材を将軍候補にするかどうか（○○○と申す者ですが召し抱えますか（Y／N）？）

攻め込んだ国にも優秀な人材は存在します。これらの者を将軍候補にするかどうか決定します。

「蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン」では属国を持っている族長（国王）を倒しても、本国だけで、属国と直轄地は手に入りません。

⑵守備国側が勝った場合

攻め込まれた国が勝った場合は、敵将を捕らえている時だけ敵将の処置を決定します。《1：処刑する　2：逃す》より選択してください。

攻め込んだ者を斬っても、その者が統治していた国は手に入りません。

⑶内乱や反乱を鎮圧した場合

首謀者の処置を決定します。

ⓐ内乱の時

1：処刑する　2：逃す

ⓑ反乱の時

1：将軍候補　2：処刑する　3：逃す

《1：将軍侯補》とは、そのまま将軍候補として召し抱えておくか、という意味です。それぞれ希望する番号を入力してください。

戦争・内乱・反乱を鎮圧した時は、モラルが低下していますので、民に金・食糧・特産品を分配するなどの対処をしてください。

(4)戦争に負けた時

戦争に負けた場合は、戦場国は勝者の領地となります。敗者はその国をあけわたさねばなりません。もし、戦場国に族長（国王）がいて、敗色濃厚な時は早めに隣接する自国へ退却した方がよいでしょう。

国王が他国へ攻め込んで斬られた時で、本国に10歳以上の男の子がいる時に限って、この中から後継者を選び、ゲームを続行することが可能です。それ以外は、いかなる場合にもゲームオーバーとなります。

XIII 戦闘コマンドの説明

HEX画面では6種類のコマンドが用意されています。各コマンドはそれぞれサブコマンドを持っていますので、これらを含めると部隊行動は全部で15パターンあることになります。

No.	コマンド	サブコマンド
1	移　動	1:全軍移動
		2:分散移動
2	攻　撃	1:通常攻撃
		2:遠距離攻撃
		3:一騎討ち
		4:伏兵
3	待　機	
4	工　作	1:降伏勧告
		2:援軍要求
		3:略奪
		4:狩猟
5	退　却	
6	情　報	1:部隊情報
		2:総大将情報
		3:作戦用情報

1. 移動

部隊を別のHEXに移します。

各部隊は、それぞれ機動力と呼ばれる固定の数値を持っており、1HEX移動するごとに、その地形を移動するのに必要な機動力が引かれていきます。移動は機動力がなくなるまで可能ですが、敵部隊の横を通過

しようとすると、機動力が残っていても、そのHEXで止まってしまいます（敵部隊のいるHEXの隣接6HEXに移動すると、そこで移動が終了してしまう）。ただし隣接する敵部隊兵士数の4倍以上、兵士を持つ部隊にかぎってこの制約を受けません。また、移動の際にはHEXの特性によって兵士数が減少する場合があります。

⑴全軍移動

その部隊すべてが移動します。機動力がなくなるまで移動できます。敵部隊や、属性のちがう味方の部隊とは、HEXを共有することはできませんが、同じ属性を持つ味方の部隊とはHEXを共有することができます（合流）。ただし、伏兵中および狩猟中の部隊とは合流できません。全軍移動は、テン・キーにより方向入力だけで、リターン・キーは無用です。ただし、機動力を使いきっていない状態で移動をやめたい時は、リターン・キーを押してください。

⑵分散移動

1部隊が複数の部隊に分かれることをいいます。機動力が13以上の騎馬隊、11以上の歩兵隊・弓矢隊は分散移動をすることができます。移動は機動力に関係なく1HEXだけです。また、味方の同一属性の部隊とも分散移動ではHEXを共有すること（合流）ができません。分散移動によって発生した部隊は、これ以降、独立した部隊として扱われ、次のターンからはすべての戦闘コマンドを使用できます。

分散移動は、まず分散したい兵士数を入力してリターン・キーを押します。次に、移動方向（1,2,3,7,8,9）を入力してリターン・キーを押してください。これを分散したいだけ繰り返します。ただし、HEX戦での部隊数は最高10部隊までなので、それ以上部隊数を増やすことはできません。分散移動を中止したい時はリターン・キーのみを押してください。

2．攻撃

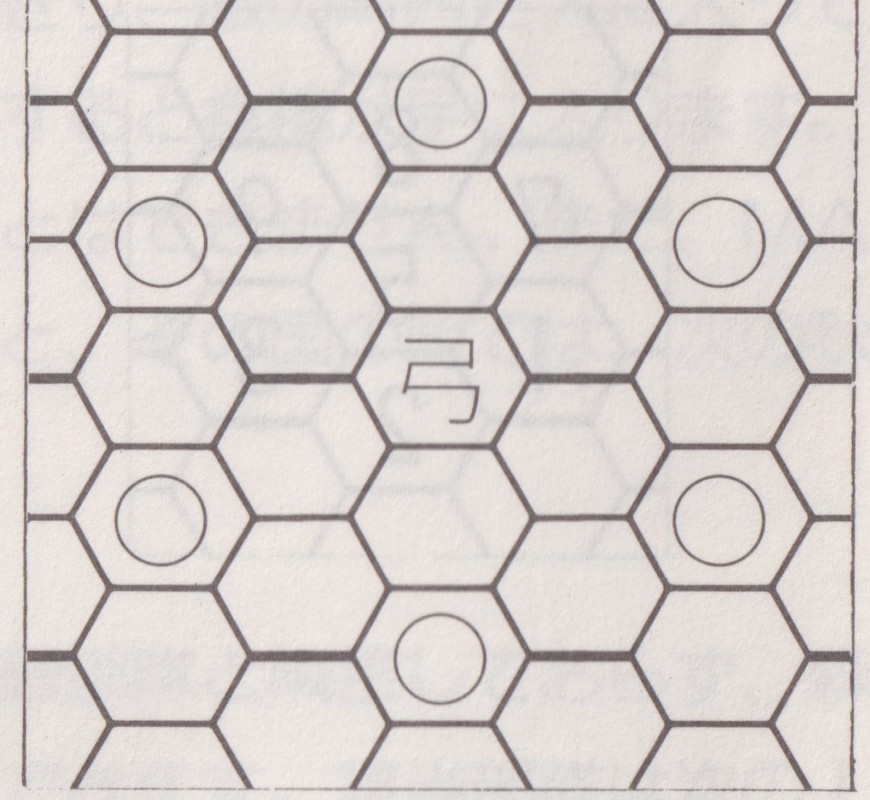
隣接HEXにいる敵部隊を攻撃します。ただし、弓矢隊だけは遠距離攻撃によって1HEX離れた敵を攻撃できます。

⑴通常攻撃

通常の攻撃です。攻撃力は騎馬隊がもっとも強力です。テン・キーで攻撃方向を入力してください。

⑵遠距離攻撃

弓矢隊だけに可能な攻撃です。武装度によって攻撃回数に制限が加わり、敵に命中するかどうかは訓練度の高低によります。テン・キーで攻撃方向を入力してください。攻撃方向に敵部隊がいなくても、攻撃を実行したとみなされ、1回分の命令に数えられます。注意してください。下図○印のHEXが遠距離攻撃の可能なHEXです。



⑶一騎討ち

本隊同士が隣接している時、戦争1回につき1度だけおこなうことができます。ただし、直轄地の本隊は一騎討ちができません。勝敗は族長（国王）や将軍の能力によって決まりますので、相手の族長（国王）や将軍の能力が低すぎる場合には、一騎討ちを挑めないことがあ

ります。また、挑むことができても、相手がこれに応じない場合もあります。この時は、断わった族長（国王）や将軍の統率力と武力が半減します。一騎討ちに勝つと、敵将を捕らえることができます。また捕らえることができない場合でも、敵兵士の約 20 %の者が寝返ってきます。

⑷伏兵

歩兵隊だけが持つ攻撃方法です。部隊をHEX上から一時隠し、この部隊が隠れているHEXの隣接６HEXに敵が進入した時に攻撃を加えます。ただし、本隊は歩兵隊に配分されていても、この攻撃方法は使えません。成功すれば敵部隊にかなりのダメージを与えることができます。訓練度の数値によって、１回の戦争での伏兵攻撃できる回数は左右されます。テン・キーで隠れるHEXを指定してください(下図参照)。伏兵中に出せる命令は、待機と命令解除の２つです。



３．待機

何もせず、現在のHEX上にその部隊を待機させます。待機すると機動力が１上昇します。機動力の上限は、騎馬隊が 15、これ以外は 13 です。

４．工作

⑴降伏勧告

本隊同士が接しており、勝敗がほぼ決定している場合には降伏勧告をすることができます。

⑵援軍要求

戦場国に隣接する自国に金と兵士がある時、本隊は、１回の戦争中、１国につき１度だけ援軍を要求することができます。この場合、援軍を要求したい国の出現・撤退ポイントに本隊がいなければなりません。援軍は要求してから３日後に兵士を持って到着します。ただし食糧を持って来ることはできませんので、援軍を要求する際には、残りの食糧に注意してください。また、要求した数の兵士がすべて来るとはかぎりません。

⑶略奪

攻撃側の本隊にかぎり、敵の町HEXに入って略奪をおこなうことができます。略奪をすると食糧が手に入ります。守備側の部隊は、自国の町で略奪することはできません。また、MAIN画面上で臨時徴収をおこなっていると、その国の町では、次の秋が来るまで略奪ができません。

⑷狩猟

すべての部隊は、敵部隊と隣接しておらず、森HEXにいる時に狩猟をおこなうことができます。該当部隊は次の１日を狩猟に費やしますので、「第○部隊　狩猟中」と表示され、その１ターンは命令を受けつけません。狩猟をすると食糧が手に入ります。

5．退却

戦場国と隣接する国が自国の場合、その国へ退却することができます。ただし、退却したい国の出現・撤退ポイントに退却する部隊がいることが条件です。

将軍候補を最高の５人まで持っている族長（国王）が自分の属国へ退却すると、その属国を統治している将軍は、野へ下ってしまいますので、注意してください。

6．情報

⑴部隊情報

攻撃側・守備側の各部隊の正確な兵士数を知ることができます。

⑵総大将情報

攻撃側・守備側の総大将の顔と能力を見ることができます。

⑶作戦用情報

戦場国の出現・撤退ポイントと、城防御度およびモラル、攻撃側・守備側の武装度・訓練度を見ることができます。出現・撤退ポイントの中の数字は、その出現・撤退ポイントの属している国番号です。

XIV　トラブルについて

１．商品が正常に動作しない場合

お買い上げいただいた製品が立ち上がらない場合や、マニュアル通りに正しく使用しているのに、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった場合などは、保証書を添えてディスケットをすべて当社宛にお送りください。その際、お手数ですが、製品の不良内容をお書き添えください。折りかえし完動品をお送りいたします。

２．お客様の不注意により故障した場合

アクセスランプ点灯中にディスケットを抜いてしまったり、まちがえてディスケットをフォーマットしてしまったなど、お客様の不注意によってディスケットを破損してしまった場合は、２枚組の商品は3,000円、３枚組の商品は4,000円の交換手数料とディスケットをすべて当社宛にお送り下さい。

〈ご注意〉

※故障内容をお書き添えにならないと、症状の判定に時間がかかるため処理が遅れることがありますので、ご了承ください。

※通常の封筒、小荷物などに直接現金を同封すると、郵便法にふれますので現金書留または郵便定額小為替をご利用ください。

〒223 横浜市港北区日吉本町1876
株式会社　光　栄
「蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン」係宛
☎044-61-6861

XIII
XIV

索引

あ

アニメ　38
暗殺　36,40
一騎討ち　49,53,55
移動(HEX)　46,53,
移動(MAIN)　16,25,33
異動　29,39
WAIT　37
ヴォイス(肉声)　38
海(湖)　46
売　29
疫病　43
遠距離攻撃　47,53,55
援軍要求　53,57
END　9,11,38
王子　30,39
オペレーション　25
オルド　16,25,31,39,42,50
音楽　38

か

買　29
外交　16,25,34,39
各国(情報)　32,40
間諜　16,19,32,35,40
企画力　16,27,31,33,35,41
后　31,42,50
機動力　45,46,47,50,53,54
騎馬隊　25,45,46,47,55
給与　20,42
金　19,20,21,22,27,32,35,36,42,52,57
訓練　16,23,25,39
訓練度　16,23,25,27,31,58
経済力　19,21,22,26
効果音　38
後継者　9,11,50,52
攻撃　53,55
工作　53,56
交替(将軍の)　29
降伏　49
降伏勧告　56
国内捜査　25,36,40
子供　9,30,31,32,40,42,51
婚姻　39
婚姻フラグ(＊)　31,32,34

さ

在庫　21
作戦用情報　44,53,58
砂漠　45
自分(の訓練)　28,39
自分(の移動)　33,40
収穫　21,26,42
住民(の移動)　28,40
住民配分　21,26,27,29,34,39
住民配分表　26
出現・撤退ポイント　49,57,58
狩猟　45,53,54,58
将軍　8,18,29,30,33,40,42,43,50,56,58
将軍候補　9,29,30,39,43,51,58
商人　16,19,24,28,39
情報(HEX)　44,53,58
情報(MAIN)　16,19,21,43
情報活動　25,32,35,40
食糧　19,20,21,22,29,33,35,36,40,43,49,52,55,57
食糧支給　42
食料作り　19,21,22,26,33,42
食糧盗難　20,43
城　19,21,22,46
城造り　19,21,22,25,32
城防御度　19,21,22,46,58
人事　16,25,39
人物(情報)　32,40
税金　16,24,25,40
静止画　38
SAVE　13,14,37
税率　19,22,23,25,42,43
税率変更　13,14,23,25,39
説得力　16,25,27,31,34,36,41
全軍移動　53,54
戦後処理　50
戦場　44,50,52,57
戦争　7,16,20,21,23,25,27,29,36,40,42,44,49,50,53,52,56
戦闘　7,8,22,23,41,43,47
総大将情報　44,58
相場　18
属国　7,8,29,30,31,32,33,34,35,39,43,51,58
属国命令書　8,16,26,33,34,35
属国になれ　34,35,40

た

大寒波　42
待機　53,56
退却　49,51,58
体力　16,31,34,35,41
他国(HEX)　45
地形　44,45
徴税　20,22,26,42
徴兵　20,22,28,31,39
直轄地　7,8,18,25,26,29,30,32,41,43,50,51
通常攻撃　53,55
ディスクD　12,13,37
データロード　12,13,37
動員可能比率　23,28,31
統率力　16,26,27,30,31,33,34,36,37,41,56
同盟　32,34,35,40
特産品　19,21,22,27,29,33,34,35,40,42,50
特産品作り　19,21,22,26,33,42
特産品リスト　21,32

な

内政用コマンド体系　7
内乱　22,43,51,52
年齢　32,42
能力値　12,15,17,25,28,30,32,34,36,39,40,41

は

配置　48
破壊活動　22,25,36,40
派遣(将軍の)　30
抜擢　30,39
判断力　16,29,30,31,32,33,34,36,37,41
反乱　43,52
非戦闘員　20,23,28,31,39,43
伏兵　47,53,54,56
伏兵解除　56
武装度　19,20,23,29,31,55,58
部隊情報　44,53,58
武力　16,31,34,35,36,37,41,56
分散移動　53,54
分配　16,19,20,21,25,27,39
兵士　20,22,23,26,27,29,30,31,33,36,39,42,57
兵士総数　19,20,29,45,46,48,49,54,57,58
兵士の雇用　28,29
兵士配分　20,27,34,39
兵士配分表　26
平地　45,46,47
HEX画面　7,20,22,36,38,43,45,46,48,53
暴風雨　43
歩兵隊　27,45,46,48,55
本国　7,8,9,18,25,29,32,33,34,35,51
本隊　46,48,49,55,56

ま

町　46,56
町造り　19,26,33
貢物　35,41
無行動　25,37,41
命令表　25
MAIN画面　7,18,24,25
モラル　17,19,23,26,27,29,31,43,58
森　45,47

や

山　45,47
優秀な人材　51
弓矢隊　27,45,47,55

ら

略奪　20,42,46,57
臨時徴収　20,22,25,26,40,53

わ

割当　16,25,26,39

※本製品はprogramの一部が、
- PC-8801、X-1などのZ80マシンに対してはエル・エス・アイ・ジャパン社のLSI-Cコンパイラ
- FM7/77などの6809マシンに対してはイントロール社のイントロール・クロスCコンパイラ
- PC-9801などの8086系マシンに対してはマイクロソフト社のマイクロソフトCコンパイラ

を用いて製造されています。



KOEI

株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区日吉本町1876 TEL.044(61)6861(代)